1

I SIGNORI DELLE TENEBRE

magnamund stories

LUPO SOLITARIO LEGENDARY FIGHTS

Lupo Solitario vs. Gurgaz

librinostri

libri
NOSTRI

Titolo originale: «New Lone Wolf Legendary Fights - The Gourgaz Nogjat Ruzzar, Leader of Gorakim Giak Troop»
© Joe Dever per "I Signori delle Tenebre"
© Zipp Vulcity Dementia per il testo
2008, Librogame's Land – www.librogame.altervista.org
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Impaginazione a cura di Dirk

I SIGNORI DELLE TENEBRE

IL GURGAZ NOGJAT RUZZAR, COMANDANTE DELLE TRUPPE GIAK GORAKIM

scritto da Zipp Vulcity Dementia
tradotto da Mythus

LUPO SOLITARIO
LEGENDARY FIGHTS

librogame'S LAND
per chi ama i librogame
www.librogame.altervista.org

PREMESSA

Questa sezione ha lo scopo di completare, espandendoli, alcuni importanti combattimenti della serie di Librogame di Lupo Solitario. Ti sarà detto il nome della creatura, in quale libro si trova e da quale paragrafo del libro iniziare a leggere questa sezione. Da quel punto in poi, fino a quando la battaglia non sarà terminata, dovrai fare riferimento solo a questa sezione.

Le regole di combattimento per questa sezione sono leggermente diverse da quelle del libro: non devi calcolare il Rapporto di Forza in questi scontri, non ti verrà comunicata la Combattività del nemico, ti verrà detto nel testo quando calcolare il danno subito, con quale Rapporto di Forza e per quanti scontri. Non dovrai aggiungere bonus a tale rapporto a meno che non sia espressamente indicato nel testo.
Le Arti Ramas normalmente utilizzabili in combattimento, ad esempio la Scherma e lo Psicolaser, ed alcuni Oggetti Speciali come la Spada del Sole, in questi scontri funzionano in modo diverso.
Al contrario, per gli oggetti che modificano il tuo punteggio di Resistenza, ad esempio Elmo e Cotta di maglia, valgono le consuete regole.

Le scelte che farai e la tua abilità determineranno quanto sarà difficile il combattimento.
Per tutta la durata del combattimento descritto in questa sezione, non potrai recuperare punti di Resistenza me-

diante l'Arte della Guarigione, né potrai utilizzare oggetti a meno che non sia diversamente specificato.

Come al solito, il combattimento termina quando il punteggio di Resistenza di uno dei due avversari scende a 0 o meno. Tuttavia, potrebbero esserci altri modi di terminare il combattimento, a seconda che tu faccia le scelte giuste (o sbagliate).

Infine, poiché mi è stato chiesto spesso, le seguenti armi sono da considerarsi a due mani:

- Spadone
- Asta
- Lancia
- Arco

Ai fini di questo combattimento, anche la Spada del Sole è un'arma a due mani.

Zipp Vulcity Dementia

IL GURGAZ NOGJAT RUZZAR, COMANDANTE DELLE TRUPPE GIAK GORAKIM

Questo combattimento ha luogo nel libro I Signori delle Tenebre *(sia la prima edizione, sia la nuova edizione expanded): quando ti verrà indicato di andare al paragrafo* ***255*** *(prima edizione), oppure al paragrafo* ***387*** *(nuova edizione expanded), fai invece riferimento a questa sezione, iniziando a leggere dal paragrafo* ***1****. Consulta la Premessa per maggiori informazioni circa questo speciale combattimento.*

Il Gurgaz ha 30 punti di Resistenza. Se lo batti, vai subito al paragrafo ***82*** *della prima edizione de* I Signori delle Tenebre, *oppure al* ***540*** *della nuova edizione expanded.*

1.

Ti precipiti nella battaglia, ma prima che tu possa raggiungere il Principe, il Gurgaz lo afferra con una delle sue zampe artigliate scaraventandolo lontano, quasi fosse privo di peso. Il Principe si schianta contro alcuni dei suoi uomini e tutti cadono rovinosamente a lato del ponte di pietra.

Assistendo ad una simile prova di forza, gli altri soldati esitano sconcertati, mentre la bestia, con grandi falcate, si fa strada verso di loro. Avanzando, sferra un paio di fendenti con la sua poderosa ascia per intimorirli, mentre truppe di Giak li accerchiano per finirli.

Nel disperato tentativo di riparare verso il ponte, qualche guerriero affronta il Gurgaz, ma mentre alcuni vengono bloccati da orde di Giak, altri cadono sotto i tremendi colpi del rettile. Un soldato viene afferrato e scaraventato oltre il bordo del ponte di Alema, nelle acque impetuose del fiume.

Il Gurgaz si appresta ad attraversare il ponte ruggendo vittorioso verso il cielo, la nera scure tesa alta sopra la testa da rettile. Le truppe di Giak disperdono i soldati rimanenti.

Dovrai affrontare la bestia da solo.

Hai un'Arma?

Se sì, vai al **27**.
Altrimenti, vai al **32**.

2.

Ti prepari a ricevere il colpo, afferrando saldamente l'Arma con entrambe le mani, nel tentativo di intercettare la traiettoria dell'ascia.

Estrai un numero della Tabella del Destino.
Aggiungi 1 al risultato se stai usando un'Arma a due mani.
Aggiungi 3 al risultato se la tua Combattività base è 16 o più, oppure se sei Maestro di Scherma nell'Arma che stai impugnando.

Se il punteggio totale è da 0 a 2, vai al **26**.
Se il punteggio totale è da 3 a 7, vai al **17**.
Se il punteggio totale è da 8 in su, vai al **37**.

3.

Ti accorgi che il Gurgaz sanguina da una ferita sul fianco ed il sangue scorre sempre più copioso ad ogni respiro.

Se attacchi mirando questa ferita, vai al **28**.
Se vuoi colpire la coda del Gurgaz, vai al **13**.
Se preferisci attaccarlo alle zampe, vai al **9**.
Se decidi di aspettare, vai al **35**.

4.

Non appena uccidi il possente Gurgaz, molti dei nemici sono sopraffatti dal panico e battono in ritirata. Sprona-to dal volgere della battaglia, ti lanci contro un gruppo di Giak che sta massacrando due poveri soldati. Abbatti

due delle malvagie creature, ma le altre non sembrano intimorite dalla morte dei loro compagni e ti attaccano con inaspettato vigore. Improvvisamente, ricordi un altro dettaglio sui Gurgaz appreso al monastero: in battaglia hanno la capacità di secernere un particolare odore che induce i Giak in uno stato di furia assassina!

Purtroppo i tuoi ricordi sopraggiungono troppo tardi. Tenti di farti strada tra i Giak assetati di sangue, ma vieni abbattuto. L'ultima cosa che ricordi è il lancinante dolore di molte lame che ti trapassano contemporaneamente.

La tua vita termina tragicamente qui.

5.

Studi cautamente il tuo avversario girandogli attorno, alla ricerca di un varco. Il Gurgaz, sibilando sommessamente, segue i tuoi movimenti in attesa del tuo attacco. Sembra che abbia subìto danni durante il combattimento nell'intento di guadagnare il ponte ma, a quanto pare, non risente minimamente delle ferite. Ti accorgi che ruota lentamente sul fianco sinistro, come a proteggere un arto ferito. Inoltre perde sangue da uno squarcio sul torace.

(Da questo momento in poi, se il tuo punteggio di Resistenza scende sotto a 3 e sei ancora vivo, vai subito al **43**. Prendine nota sul Registro di Guerra).

Se tenti di colpire il Gurgaz mirando alla ferita sul torace, vai al **28.**

Se invece ti concentri sull'arto ferito, vai al **9**.

continua

Se carichi il mostro, vai al **40**.
Se hai l'Arte dello Psicolaser e vuoi usarla, vai al **23**.

6.

Ti scansi rannicchiandoti di lato. L'ascia piomba a terra laddove giacevi un attimo prima. Polvere e sassi volano dappertutto per la violenza del colpo.

Il Gurgaz, con uno strattone, tenta di liberare la sua arma conficcata nel terreno. Ora hai l'opportunità di attaccare: forse potresti indebolire il tuo avversario.

Se la tua Combattività è 14 o più, vai al **3**.
Se vuoi colpire la coda del Gurgaz, vai al **13**.
Se preferisci attaccarlo alle zampe, vai al **9**.
Se decidi di aspettare, vai al **35**.

7.

Balzi via appena in tempo evitando per un soffio l'impatto con il mostro. Ti graffi la spalla ma il dolore è sopportabile. Ora hai l'opportunità di colpire il rettile che, nell'impeto, ha abbassato la guardia.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -1).

Se siete ancora entrambi vivi, vai al **19**.

8.

Scatti fulmineo verso il Gurgaz, che reagisce branden-

do pericolosamente la nera scure. Cambi direzione appena in tempo per evitare il colpo e ti precipiti a recuperare la tua Arma. Appena il Gurgaz capisce le tue intenzioni, si lancia all'inseguimento. Correndo verso l'Arma, avverti distintamente il terreno scuotersi sotto la furia distruttiva del mostro. Come per istinto ti tuffi in avanti, evitando per un soffio un fendente alla schiena, ed afferri la tua Arma. Ti rialzi velocemente, ma appena ti volti la lama dell'ascia di raggiunge di striscio all'addome. Fortunatamente quella parte della lama è smussata, in ogni caso sei pervaso da un dolore lancinante.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -4, in cui solo Lupo Solitario subisce danni).

Se sei ancora vivo, vai al **17**.

9.

Sferri un rapido colpo alla sua zampa sinistra. Con un grugnito, il mostro cade sulle ginocchia, con l'arto massacrato. Con sorprendente velocità, tuttavia, già si rialza e brandendo violentemente l'ascia ti raggiunge con una sferzata, colpendoti alle gambe con il manico.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -5).

Se siete ancora entrambi vivi, vai al **39**.

10.

Il Gurgaz indietreggia di un passo dal tuo corpo esanime, sogghignando malefico. Ti oltrepassa allontanandosi pesantemente, alla ricerca di una nuova preda, convinto che tu sia morto.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -10, in cui solo Lupo Solitario subisce danni).

Se sei ancora vivo, dolorante, tiri un sospiro di sollievo. Il colpo ti ha rotto alcune costole, ma puoi ancora muoverti. Lentamente ti rialzi in piedi. Il Gurgaz, dietro di te, è intento a malmenare un malcapitato soldato. Ti affretti a raggiungerlo, deciso a sorprenderlo prima che possa voltarsi.

Se vuoi attaccarlo alle spalle, vai al **21**.
Se invece lo colpisci alla coda, vai al **13**.

11.

Il manico ti colpisce in pieno viso e subito senti il sapore del sangue in bocca. Indietreggi barcollando, portando una mano al volto tumefatto.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -6, in cui solo Lupo Solitario subisce danni).

Se sopravvivi a questo scontro, con gli occhi offuscati dalle lacrime, vedi il Gurgaz avvicinarsi. Ti solleva di peso con le sue zampe squamose e ti scaraventa in aria.

Atterri pesantemente, perdendo la tua Arma.

Vai al **15**.

12.

La potenza del colpo ti scaraventa violentemente a terra, ma prontamente ti rialzi. E' una fortuna che i tuoi riflessi siano così acuti perché il Gurgaz, intanto, ti sta caricando con l'ascia sollevata sopra la testa, pronto ad abbatterti con forza.

Estrai un numero della Tabella del Destino.
Aggiungi 1 al risultato se possiedi l'Arte della Caccia.
Aggiungi 1 al risultato se stai usando un'Arma ad una mano.

Se il punteggio totale è da 1 a 2, vai al **25**.
Se il punteggio totale è da 3 a 7, vai al **2**.
Se il punteggio totale è da 8 a 11, vai al **6**.
Se il punteggio totale è 0, vai al **37**.

13.

Abbatti pesantemente la tua Arma sulla coda del Gurgaz, che urla di dolore.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -7, in cui solo il Gurgaz subisce danni).

Se sopravvive, il Gurgaz infuriato ti carica violentemente. Sorpreso dall'improvvisa reazione, tenti di indietreggiare.

Estrai un numero della Tabella del Destino. Considera

lo 0 come se fosse 10.

Se esce un numero pari, vai al **39**.
Se esce un numero dispari, vai al **33**.

14.

Ti scagli contro l'imponente creatura, determinato ad abbatterla seppur privo di armi. Sfortunatamente quest'ardua impresa non è mai riuscita a guerriero alcuno e non sarai certamente tu il primo a riuscirvi.

Per un po' riesci a schivare tenacemente i furiosi attacchi del Gurgaz, ma non abbastanza a lungo da permettere ad uno dei soldati di liberarsi dei Giak e venire in tuo aiuto.

Sei stremato: il Gurgaz riesce a colpirti con un potente fendente della sua ascia. Cadi a terra urlando di dolore, con una gamba staccata di netto dal ginocchio. Un attimo dopo una zampa squamosa ti solleva di peso e la tua testa è schiacciata tra potenti mascelle.

La tua vita termina qui, al ponte di Alema.

15.

Hai perso la tua Arma (cancellala dal Registro di Guerra).

Ti rialzi barcollante mentre il Gurgaz si avvicina lentamente.

Il mostro è furioso ma anche indebolito dai ripetuti scontri di questo combattimento: i suoi movimenti sono

ora più cauti.

Indietreggi distanziando la creatura, quando all'improvviso sfiori con la mano il freddo metallo di una Lancia. Il Gurgaz ti scruta vigile, ruggisce e si avventa su di te con un agile balzo. Afferri la Lancia pronto a difenderti da questo nuovo assalto.

Estrai un numero della Tabella del Destino.
Aggiungi 2 al risultato se sei Maestro di Scherma nella Lancia.

Se il punteggio totale è da 0 a 2, vai al **24**.
Se il punteggio totale è da 3 a 8, vai al **38**.
Se il punteggio totale è 9 o più, vai al **36**.

16.

La zampa ti schiaccia il braccio con cui impugni l'Arma. Fortunatamente il terreno è fangoso e smosso dagli stivali dei soldati durante la battaglia, sicché il tuo braccio sprofonda nella terra evitando di spezzarsi. Tuttavia l'impatto ti provoca urla di dolore.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a 0, in cui solo Lupo Solitario subisce danni).

Se sei ancora vivo, tenti di liberare il braccio armato, ma è bloccato dal peso del mostro. Il Gurgaz solleva la scure pronto ad infliggerti il colpo di grazia.

Se possiedi una Gemma Vordak, vai al **20**.
Altrimenti, vai al **34**.

17.

Indietreggi nella foga dello scontro, il Gurgaz ne approfitta per guadagnare terreno e si appresta a caricarti impetuosamente.

Estrai un numero della Tabella del Destino.
Aggiungi 1 al risultato se possiedi l'Arte della Caccia.

Se il punteggio totale è da 0 a 3, vai al **33**.
Se il punteggio totale è da 4 a 6, vai al **7**.
Se il punteggio totale è da 7 in su, vai al **41**.

18.

Studi attentamente il Gurgaz. Sembra che, in questo combattimento, il tuo unico vantaggio possa essere la rapidità. Devi assolutamente tenerti alla larga dalla mortale portata dell'ascia. Inoltre, se riuscirai a colpire repentinamente con i tuoi affondi, puoi sperare di intaccare la naturale corazza del mostro.

Il Gurgaz, sibilando sommessamente, sembra che stia aspettando il tuo attacco.

(Da questo momento in poi, se il tuo punteggio di Resistenza scende sotto a 3 e sei ancora vivo, vai subito al **43**. Prendine nota sul Registro di Guerra).

Se vuoi caricare il mostro, vai al **40**.
Se tenti di aprirti la strada con un fendente, vai al **44**.
Se hai l'Arte dello Psicolaser e vuoi usarla, vai al **23**.

19.

Fronteggi il Gurgaz da alcuni metri di distanza. Il possente rettile sibila e ringhia minaccioso, stringendo con forza l'ascia nera. Strisciando lentamente avanti e indietro la sua lunga e grossa coda, si prepara a sferrare il prossimo attacco.

Se vuoi attaccare per primo, vai al **40**.
Se tenti di parare il suo colpo, vai al **2**.
Se hai l'Arte dello Psicolaser e vuoi usarla, vai al **23**.

20.

All'improvviso un'intensa sensazione di calore si sprigiona dalla tua tunica.

Un sibilo acuto inizia a risuonare mentre senti muoversi la fonte di calore. Improvvisamente la Gemma fuoriesce dalla tua tunica, libra verso il Gurgaz e si conficca nel suo torace. La pelle inizia subito ad annerire ed a consumarsi. L'enorme rettile indietreggia con un urlo stridulo, liberandoti il braccio.

Ti rialzi, mentre il Gurgaz afferra la bianca Gemma rovente e la scaglia lontana nel fiume, dove affonda in un sibilante spruzzo di vapore (cancella la Gemma Vordak dal tuo zaino).

Prima che il Gurgaz possa riprendersi, ti precipiti contro assestandogli un vigoroso fendente all'addome.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -4, in cui solo il Gurgaz subisce danni).

Se sopravvive, il Gurgaz accorcia le distanze tentando di afferrarti, ma tu balzi prontamente all'indietro. Ruggisce minaccioso, sbavando e fissandoti con occhi iniettati di sangue.

Vai al **35**.

21.

Sferri un violento colpo tra le vulnerabili, grigie, scapole della creatura, che inarca la schiena ululando di dolore.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a +1, in cui solo il Gurgaz subisce danni).

Se sopravvive, il Gurgaz si volta di scatto per fronteggiarti, schiumando dalla rabbia.

Afferra l'ascia facendola roteare sulla testa, a dimostrazione della sua forza.

Indietreggi di qualche passo, a distanza di sicurezza dalla sua furia distruttiva.

Vai al **35**.

22.

La Spada del Principe è senza dubbio la miglior Arma che tu abbia mai maneggiato (segnala sotto Armamento sul Registro di Guerra: è una spada ad una mano).

Appena la impugni, ti pervade una sensazione di potenza e superiorità. Con l'Arma spianata carichi il Gurgaz

urlando “Per Sommerlund e per i Ramas!”

Vai al **27**.

23.

Ti concentri e facendo ricorso ai tuoi poteri mentali scagli un’ondata di energia psichica contro il Gurgaz. Il mostro scuote leggermente la testa poi sogghigna: sei incredulo, il tuo attacco è fallito!

Un urlo agghiacciante riverbera nelle tue orecchie mentre il Gurgaz si lancia contro di te, i muscoli guizzanti sotto le squame. Prima che tu possa reagire, ti afferra sollevandoti da terra. Vieni scaraventato per aria per poi ricadere rovinosamente a terra.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -8, in cui solo Lupo Solitario subisce danni).

Se sei ancora vivo, il Gurgaz solleva una zampa enorme, pronto a schiacciarti!

Se stai usando un’Asta o un Martello, vai al **16**.

Altrimenti, estrai un numero della Tabella del Destino. Considera lo 0 come se fosse 10.

Se esce un numero pari, vai al **16**.
Se esce un numero dispari, vai al **30**.

24.

Prima che tu possa difenderti, il Gurgaz ti è addosso.

La violenza con cui piomba su di te è tale da spezzarti le costole e sfondarti il torace.

Annaspi flebilmente con il respiro mozzato, il sangue che sgorga copioso sul terreno, mentre il lucertolone ti fa a pezzi, gorgogliando di perverso piacere.

La tua vita termina qui, nel vano tentativo di difendere il ponte di Alema.

25.

L'ascia si abbatte su di te prima che tu possa scansarti. Un terribile dolore s'irradia in tutto il corpo, facendoti urlare. Ti accasci a terra sotto il peso della scure, ansimando senza fiato.

Se sei già stato in questo paragrafo, vai al **45**.
Altrimenti, vai al **10**.

26.

Il peso della lama, unitamente alla violenza del colpo, ti strappano l'Arma di mano facendola cadere a terra. Il Gurgaz la spinge via con la zampa facendola rotolare lontano.

Se hai un'altra Arma e la vuoi usare, vai al **19**.

Altrimenti, guardi impotente il Gurgaz avvicinarsi, con un ghigno stampato sul muso da rettile, assaporando famelico l'idea di smembrarti tra pochi istanti.

La tua Arma si è fermata a qualche metro di distanza dal punto in cui ti trovi. Se fossi abbastanza veloce, po-

tresti tentare di recuperarla prima che il Gurgaz ti attacchi.

Inoltre, sulla tua sinistra, noti un gruppo di soldati ed improvvisamente ti vengono in mente le parole del tuo defunto maestro, Falco della Tempesta: "Colui che si batte in gruppo, si batte per la vittoria".

Se provi a recuperare la tua Arma, vai all'**8**.
Se tenti di raggiungere i soldati, vai al **42**.
Se decidi di affrontare il Gurgaz disarmato, vai al **14**.

27.

Appena ti avvicini, il Gurgaz si volta per fronteggiarti. Spalanca le fauci irte di denti affilati come rasoi, emette un ruggito terrificante e si dispone a difesa attendendo il tuo attacco.

E' la prima volta che affronti in combattimento una creatura così spaventosa come il Gurgaz e cerchi di ricordare gli insegnamenti dei maestri Ramas sul loro conto: sono rettili a sangue freddo, dimorano principalmente nelle infide paludi di Makenmire e fanno spesso parte delle armate dei Signori delle Tenebre. Famosi per la loro malvagità, sono crudeli e dotati di incredibile potenza. Si narra anche che si cibino di carne umana!

(Modifica la tua Combattività base in questo modo: aggiungi 3 punti se sei Maestro di Scherma nell'Arma che stai impugnando. Altrimenti, aggiungi 1 punto se stai usando un'Arma a due mani o la Spada del Principe).

Se la tua Combattività totale è tra 10 e 12, vai al **18**.
Se la tua Combattività totale è tra 13 e 18, vai al **5**.
Se la tua Combattività totale è 19 o più, vai al **31**.

28.

Con un letale affondo oltrepassi la grossa ascia e conficchi la lama profondamente nella ferita, schizzando di sangue la tua tunica, ormai lurida.

Il Gurgaz ruggisce ed inizia a contorcersi convulsamente, impazzendo dal dolore.

Una zampa artigliata spazza l'aria e ti raggiunge al viso, ferendoti un occhio.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -1).

Se siete ancora entrambi vivi, vai al **17**.

29.

Schivi abilmente il colpo e contrattacchi con la tua Arma, colpendo il Gurgaz all'addome. Sorpreso e dolorante, il mostro reagisce con un grugnito e ti assesta un poderoso calcio.

La zampa artigliata ti raggiunge al torace scaraventandoti all'indietro e strappandoti l'Arma di mano. Sbatti violentemente la testa contro una roccia, stringendo i denti dal dolore.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -1).

Se siete ancora entrambi vivi, vai al **15**.

30.

Non appena la zampa si abbatte su di te, reagisci immediatamente. Guidato dal tuo istinto e dagli insegnamenti ricevuti al monastero, spiani l'Arma a difesa del tuo corpo. La grinzosa zampa del Gurgaz cala pesantemente sulla lama tagliente della tua Arma.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -4, in cui solo il Gurgaz subisce danni).

Se il Gurgaz sopravvive, ruggisce dolorosamente arrancando all'indietro con la lama conficcata nella zampa. Non appena ti rialzi, la creatura si libera dell'Arma scagliandola da parte.

Se hai un'altra Arma e la vuoi usare, vai al **19**.

Altrimenti, guardi il Gurgaz avvicinarsi, incurante della ferita. Ringhia minaccioso, i suoi grandi occhi sono iniettati di sangue. Stringe con forza la sua nera ascia, assaporando famelico l'idea di farti a pezzi tra pochi istanti.

La tua Arma giace a qualche metro di distanza dalla tua posizione. Potresti tentare di recuperarla prima che il Gurgaz ti piombi addosso.

Inoltre, sulla tua destra, noti un gruppo di soldati ed improvvisamente ti sovviene il detto "Più si è, meglio è".

Se provi a recuperare la tua Arma, vai all'**8**.

continua

Se tenti di raggiungere i soldati, vai al **42**.
Se decidi di affrontare il Gurgaz disarmato, vai al **14**.

31.

Studi cautamente il tuo avversario girandogli attorno, alla ricerca di un varco. Il Gurgaz, sibilando sommessamente, segue i tuoi movimenti in attesa del tuo attacco. Nonostante abbia subito pesanti danni durante il combattimento contro l'esercito del Principe, non è certo ferito a morte e sarà difficile abbatterlo. Hai l'impressione che trascini leggermente la zampa sinistra. Inoltre ti accorgi di una ferita sanguinante sul torace, dove alcune squame sono state perforate.

Anche la nera ascia che il mostro impugna può rappresentare un obiettivo vulnerabile: il manico, infatti, presenta numerose e profonde crepe che scricchiolano pericolosamente ogni volta che le zampe del Gurgaz lo stringono con forza.

Probabilmente, se parassi un fendente particolarmente violento, il contraccolpo potrebbe spezzare l'ascia in due.

Il tuo istinto ti dice che il Gurgaz sta per attaccare: devi agire in fretta.

(Da questo momento in poi, se il tuo punteggio di Resistenza scende sotto a 3 e sei ancora vivo, vai subito al **43**. Prendine nota sul Registro di Guerra).

Se provi a spezzare l'ascia, vai al **2**.

Se invece tenti di colpire il Gurgaz mirando alla ferita sul torace, vai al **28.**
Se preferisci concentrarti sull'arto ferito, vai al **9**.
Se hai l'Arte dello Psicolaser e vuoi usarla, vai al **23**.

32.

I Gurgaz sono famosi, in particolar modo, per le loro squame, resistenti come una corazza e per la loro pelle, più spessa del cuoio. Sei riluttante all'idea di attaccare questa malefica creatura privo di qualsiasi tipo di Arma.

Poi, quasi che gli dei avessero percepito il tuo turbamento, guardi verso il basso e scorgi una spada vicino ai tuoi piedi. Ti chini a raccoglierla e con sorpresa noti che sull'elsa sono incisi i simboli della famiglia reale. Questa è la Spada del Principe! Ti appresti ad impugnarla ma, improvvisamente, ti blocchi esitante. Ti chiedi se ad un semplice cavaliere come te sia permesso usare un'Arma appartenente alla famiglia reale, addirittura la spada stessa del Principe.

Se decidi di prendere questa nobile spada, vai al **22**.
Se affronti il Gurgaz disarmato, vai al **14**.

33.

Il Gurgaz ti piomba addosso con forza sovraumana. Il colpo ti toglie il respiro facendoti sobbalzare, mentre il Gurgaz ti afferra e ti scaraventa per aria. Atterri con un urlo di terrore.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -5, in cui solo Lupo Solitario subisce danni).

Se sei ancora vivo, ti rialzi dolorante, preparandoti al prossimo attacco. Il Gurgaz si lancia contro di te, con la minacciosa scure tesa alta sopra la testa

Estrai un numero della Tabella del Destino.
Aggiungi 1 al risultato se possiedi l'Arte della Caccia.
Aggiungi 1 al risultato se stai usando un'Arma ad una mano.

Se il punteggio totale è da 0 a 2, vai al **25**.
Se il punteggio totale è da 3 a 8, vai al **2**.
Se il punteggio totale è da 9 a 11, vai al **6**.

34.

Con la mano libera, tasti affannosamente il terreno alla disperata ricerca di qualcosa da utilizzare come Arma, finché le tue dita sfiorano un grosso sasso. Lo afferri in fretta e lo abbatti pesantemente sulla zampa che ti blocca il braccio.

Il Gurgaz urla di dolore ed indietreggia, liberandoti il braccio. Tenti di rialzarti ma il Gurgaz si riprende velocemente e cala l'ascia su di te.

Estrai un numero della Tabella del Destino.
Aggiungi 1 al risultato se stai usando un'Arma ad una mano.

Se il punteggio totale è da 0 a 3, vai al **25**.
Se il punteggio totale è da 4 a 8, vai al **2**.

Se il punteggio totale è 9 o 10, vai al **6**.

35.

Assumi una posizione difensiva, mentre il Gurgaz solleva il muso possente emettendo un ruggito di sfida. Lo sguardo carico d'odio con cui ti fissa rimarrà per sempre impresso nella tua memoria.

Fronteggi con coraggio l'imponente creatura mentre si prepara allo scontro sollevando l'ascia.

Se vuoi attaccare per primo, vai al **40**.
Se tenti di schivare il suo attacco, vai al **19**.
Se hai l'Arte dello Psicolaser e vuoi usarla, vai al **23**.

36.

I tuoi riflessi sono pronti, ben sviluppati in anni di allenamento al monastero. Conficchi la Lancia nel terreno, con la punta rivolta verso l'alto. Con un urlo raccapricciante il Gurgaz piomba sull'Arma, finendo impalato con il cuore infilzato. Il sangue sgorga a fiotti dalle sue mascelle e tu guardi la vita scorrere via lentamente dai suoi terribili occhi rossi.

Ora puoi andare all'**82** della prima edizione de *I Signori delle Tenebre*, oppure al **540** della nuova edizione expanded.

37.

Mentre piomba su di te colpisci con forza il manico scheggiato dell'ascia, che con un sordo scricchiolio si spezza in due. La pesante lama cade a terra, conficcandosi nel soffice terreno. Il Gurgaz, incredulo, osserva i resti della sua arma e inizia a sferzare l'aria con il manico spezzato, ruggendo furiosamente.

Estrai un numero della Tabella del Destino. Considera lo 0 come se fosse 10.

Se esce un numero pari, vai all'**11**.
Se esce un numero dispari, vai al **29**.

38.

Con un'acrobazia balzi via appena prima che il Gurgaz ti piombi addosso sollevando spruzzi di fango. Ti rialzi prontamente ed affondi con violenza la Lancia. La punta penetra nella pelle squamosa ed il Gurgaz, furioso, urla di dolore. Estrai velocemente la Lancia prima che la carne ferita l'avvolga trattenendola e ti prepari per sferrare il colpo di grazia.

Il Gurgaz barcolla verso di te, il sangue che sgorga copioso da mascelle e narici, deciso a battersi fino alla morte.

Tutt'attorno i soldati del Principe si battono strenuamente, tentando di tenere a bada le truppe Giak.

Devi agire in fretta, non hai molto tempo.

(Prosegui ad oltranza il combattimento con un Rapporto di Forza pari a +3.

Se sei Maestro di Scherma nella Lancia combatti invece con un Rapporto di Forza pari a +5. Se vinci il combattimento, puoi tenere la Lancia).

Se vinci e vuoi unirti ai soldati per fronteggiare i Giak, vai al **4**.

Altrimenti, vai all'**82** della prima edizione de *I Signori delle Tenebre*, oppure al **540** della nuova edizione expanded.

39.

Inciampi e ruzzoli a terra a braccia aperte, tentando di contrastare la caduta.

Il Gurgaz si avvicina sollevando una zampa grinzosa, pronto a schiacciarti sotto il suo peso!

Se stai usando un'Asta o un Martello, vai al **16**.

Altrimenti, estrai un numero della Tabella del Destino. Considera lo 0 come se fosse 10.

Se esce un numero pari, vai al **16**.

Se esce un numero dispari, vai al **30**.

40.

Scatti verso il lucertolone, correndo il più velocemente possibile. Il tuo affondo apre una piccola ferita nel torace del rettile. Un attimo dopo il Gurgaz vibra un rovescio con la zampa, i muscoli dell'avambraccio guizzanti, colpendoti brutalmente alla testa.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di

Forza pari a -6).

Se siete ancora entrambi vivi, vai al **12**.

41.

Ti scansi prontamente dalla sua traiettoria, mentre il Gurgaz, sbilanciato dall'impeto dell'affondo, ti passa accanto. E' il momento giusto di sferrare il tuo attacco.

Se vuoi colpire il Gurgaz alla schiena, vai al **21**.
Se vuoi attaccarlo alle zampe, vai al **9**.
Se preferisci colpirlo alla coda, vai al **13**.
Se invece decidi di aspettare, vai al **35**.

42.

Ti precipiti verso i soldati. Dietro di te, senti i passi pesanti del Gurgaz lanciato all'inseguimento. Un guerriero barbuto ti nota e ti viene incontro per contrastare il mostro.

Ma improvvisamente un gruppo di Giak irrompe tra le fila del manipolo di valorosi combattenti.

Il soldato che sopraggiungeva in tuo soccorso si arresta all'improvviso, spalancando la bocca in un rantolo di dolore quando una freccia nera trafigge la sua armatura, facendolo stramazzare al suolo. La Lancia che impugnava giace abbandonata e ti chini a raccoglierla.

Brandendo l'Arma, ti volti per fronteggiare il rettile che nel frattempo ti ha raggiunto. Dietro di te gli uomini del Principe sono impegnati nel tentativo di tenere a bada i

Giak. Sei intrappolato tra loro ed il Gurgaz. Devi porre fine, una volta per tutte, al combattimento con la bestia.

(Prosegui ad oltranza il combattimento con un Rapporto di Forza pari a 0.

Se sei Maestro di Scherma nella Lancia combatti invece con un Rapporto di Forza pari a +2.

Se vinci il combattimento puoi tenere la Lancia. In ogni caso l'Arma che usavi precedentemente è definitivamente smarrita: cancellala dal Registro di Guerra).

Se vinci e vuoi unirti ai soldati per fronteggiare i Giak, vai al **4**.

Altrimenti vai all'**82** della prima edizione de *I Signori delle Tenebre*, oppure al **540** della nuova edizione expanded.

43.

Sei colto da un'improvvisa ondata di debolezza. Sei sopraffatto dallo sforzo. Il mondo inizia a girarti attorno. Non hai più la forza di sollevare le braccia né di reggerti in piedi. Un inevitabile senso di abbandono ti pervade quando scorgi il Gurgaz avventarsi su di te, pronto a finirti.

Improvvisamente il Principe si para tra te ed il Gurgaz. Brandendo un'ascia, sferra un vigoroso fendente affondando la lama nella gola del rettile. Il mostro, con un rantolo strozzato, si accascia su un fianco.

Salvato dalle grinfie della morte, l'adrenalina inizia a scorrere nel tuo corpo e ti tornano le energie. Ti risolle-

vi velocemente, appena in tempo per sostenere il Principe che sta svenendo.

Ora puoi riprendere la lettura al paragrafo **82** della prima edizione de *I Signori delle Tenebre*, oppure al **540** della nuova edizione expanded.

44.

Avanzi minaccioso fingendo di attaccare. Il Gurgaz reagisce prontamente, tentando di colpirti per primo con un poderoso colpo d'ascia. Aspettandoti questa reazione, scansi il colpo e rispondi subito all'attacco, prima che il Gurgaz possa nuovamente agire. Sorprendentemente però il Gurgaz riesce a deviare il tuo affondo sollevando a difesa una delle sue squamose zampe. Dopodiché ti sferra un duro colpo alla mascella.

(Effettua un turno di combattimento con un Rapporto di Forza pari a -6).

Se siete ancora entrambi vivi, vai al **17**.

45.

Hai già ingannato il Gurgaz una volta, non sarai più così fortunato. Questa volta il mostro non si allontana, bensì solleva l'ascia e, con un ruggito trionfante, la cala pesantemente sul tuo collo, decapitandoti.

La tua vita e la tua avventura finiscono qui.

Lupo Solitario vs. Gurgaz

I SIGNORI DELLE TENEBRE

1

Lupo Solitario, Banedon, Stella Grigia: questi sono solo alcuni dei protagonisti della nuova serie di emozionanti avventure ambientate nel mondo creato da Joe Dever!

In questo libro il protagonista sei tu.
Mentre un esercito di mostri, al servizio dei Signori delle Tenebre, sta mettendo a ferro e fuoco il pacifico regno di Sommerlund, tu, Lupo Solitario, devi affrontare la più temeraria avventura capitata a un giovane cavaliere. Dovrai affrontare in combattimento avversari crudeli e spietati che non si fermano davanti a nessun ostacolo. Sei pronto a lottare contro il Gurgaz, feroce comandante delle truppe Giak?

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario...

Copertina illustrata da Peter Andrew Jones
Elaborazione grafica di Dragan
http://www.librogame.altervista.org

magnamund stories

LUPO SOLITARIO LEGENDARY FIGHTS

librogame's LAND

libri NOSTRI